

# „ROUGE ET NOIR“

EINE SAMMLUNG AUSGEWÄHLTER SYSTEME

UNE COLLECTION DES SYSTÈMES BIEN CHOISIS

A COLLECTION OF SELECTED SYSTEMS



Heft Nr. 1

**SYSTEM „SEAMER 13“**

DEUTSCH!

EN FRANÇAIS!

IN ENGLISH!

PREIS S 2.—

# **„ROUGE ET NOIR“**

**EINE SAMMLUNG AUSGEWÄHLTER SYSTEME  
EINE COLLECTION DES SYSTÈMES BIEN CHOISIS  
A COLLECTION OF SELECTED SYSTEMS**

## **SYSTEM „SEAMMERING 13“**

**Heft Nr. 1**

**DEUTSCH!      EN FRANÇAIS!      IN ENGLISH!**

## Vorwort.

Das in diesem Heftchen dargestellte System beruht auf der Wahrscheinlichkeitsrechnung. Um seinen Wert zu erproben, wurde es in der offiziellen Spielkasino-Zeitungen mehrmals nachkontrolliert, daß es möglich gewesen wäre, irgendeinen Fehler zu entdecken, trotzdem segnen wir jedem Spieler ehrlich und offen: Einen hundertprozentig sicheren Gewinn vermag niemand zu garantieren — deshalb ist es für Sie selbst nicht tun. Wieviel wert aber dieses System ist, Sie selbst entscheiden!

Ein aber zum wichtigsten Teil dieses kurzen Vorwortes! Der Spieler ist ein Mensch mit Nerven, dem beim Roulettespiel eine gefühllose Maschine gegenübersteht. Normalerweise ist diese Maschine gewaltig im Vorteil. Unser System will Ihnen helfen, diesen Vorteil der Bank auszuheben oder wenigstens herabzusetzen. Wenn Sie nach diesem System spielen, wenn Sie sich streng an dasselbe halten, werden Sie selbst so werden wie eine Maschine... und das müssen und sollen Sie. Denn stehen die Chancen! „Spieler gegen Maschine“ wie 1 : 1.

Und nun wünschen wir Ihnen: Hals- und Beinbruch!

DIE HERAUSGEBER.

## Avant-Propos.

Le système exposé dans cette brochure est basé sur le Calcul des Probabilités. Afin d'éprouver sa valeur, nous l'avons vérifié à plusieurs reprises sur les comptes-rendus de la Revue officielle du Casino sans avoir pu découvrir une faute quelconque.

Surprenant nous n'hésitions pas à dire bien sincèrement à tout joueur: que nous n'est capable de garantir le gain avec une certitude cent pour cent — et nous ne prétendons pas non plus de le faire. Mais vous jugerez vous-même de la valeur de notre système.

Encore une observation, la plus importante de ce bref avant-propos: Le joueur est un être vivant, doué de nerfs, qui, à la roulette, se trouve en face d'une machine insensible. Normalement, cette machine a sur lui un avantage énorme. Notre système se propose de vous aider à compenser tout au moins, à diminuer cet avantage de la banque. Si vous jouez dans ce système, si vous le suivez strictement, vous deviendrez vous-même aussi tranquille qu'une machine... et c'est ce qu'il vous faut. Alors les chances du joueur contre la machine sont de 1 à 1.

Et maintenant nous vous souhaitons: Bonne chance!

LES EDITEURS.

## Preface.

The base of the system, in this book is probability-calculation. To the value of it, the system was controlled with the official Casino paper several times, without finding any faults.

Nevertheless we say every gambler honestly and frankly: Nobody can guarantee surely a hundred percents gain — therefore we also will not do it. But, the value of this system, you may decide by yourself! Now, we come to the most important part of this short preface! A gambler is a man with nerves, who find in the Roulette a cold, unfeeling machine. Normally this machine has a very great advantage. Our system will help you, to equalize this advantage of the Bank or at least to reduce it. If you gamble with this system, if you hold perfectly to it, you will become so quiet like this machine „Roulette“ ..... this you should! Because then the chances: „Gambler against Roulette“ are 1 : 1.

And now we wish you: Good luck!

THE EDITOR.

# Wie gespielt wird.

## 1. DIE ROULETTE.

Die „Roulette“ ist eine Scheibe, die sich um einen festen Zapfen drehen läßt. Die Scheibe ist in 37 Felder eingeteilt, die die Nummern 0 tragen. Die Reihenfolge der Nummern ist keine normale; sie wurde, um die Chancen auszugleichen, eigens für die „Roulette“ kombiniert.

Die Nummern sind in der nachstehend angegebenen Reihenfolge, abwechselnd in roten und schwarzen Feldern angebracht; die „Null“ ist einer neutralen Farbe gehalten. (Darstellung der „Roulette“ siehe lat.)

—32—15—19—4—21—2—25—17—34—6—27—13—36—11—30—8—23—24—16—33—1—20—14—31—9—22—18—29—7—28—12—35—3—26.

Die Scheibe ist becherförmig, so daß eine in dieselbe geworfene Elfenbeinkugel stets nach dem Mittelpunkt strebt und beim Stillstehen der Scheibe in einem der Fächer liegenbleiben muß.

## 2. DER ROULETTETISCH.

Der Roulettetisch ist in drei Kolonnen eingeteilt, jede zu 12 Nummern fortlaufend von 1 bis 36. Beiderseits der Kolonnen sind Rechtecke angebracht, in die die Jetons (Spielmarken) beim Spiel auf einfache Weise gesetzt werden. Die einfachen Chancen sind: „Rouge“ und „Noir“ (roter Rot und Schwarz), „Pair“ und „Impair“ (gerade und ungerade Zahlen), schließlich „Manque“ (der Spieler setzt auf die Zahlen 1 bis 18) und „Passe“ (der Spieler setzt auf die Zahlen von 19 bis 36).

Schließend an die drei Kolonnen sind an jeder Seite des Tisches 10 gegenüberliegenden Tischen drei kleine Rechtecke, die die Nummern tragen: 12P — 12M — 12D. In diese Rechtecke werden die Jetons beim Spiel auf das erste, mittlere oder letzte Dutzend gesetzt. Die Darstellung des Roulettetisches siehe letzte Seite des Umschlages.)

## 3. DAS SPIEL.

Das Spiel wird von Croupiers geleitet. Es wird mit den Worten: „Messieurs, faites vos jeux!“ eröffnet. Einer der Croupiers setzt hierauf die Scheibe in Bewegung und ein zweiter wirft die Kugel in die Richtung der Scheibe entgegengesetzte Richtung. In dem Augenblick, da die Scheibe ihre Drehung zu verlangsamen beginnt, ruft er: „Rien ne passe!“ Von diesem Augenblick an dürfen keine weiteren Einsätze eingenommen und auch die bereits auf dem Tisch liegenden Jetons nicht mehr verschoben werden.

Nach dem Stillstehen der Scheibe wird das Ergebnis laut ausgerufen. Auf diese Weise fiel die Kugel auf die Zahl „18“. Der Croupier ruft: „C'est — Rouge, Pair et Manque!“.

Die Nummern „Null“, sind alle Einsätze verloren; ausgenommen die auf die „Null“ gesetzten und jene, die sich auf den einfachen Chancen befinden. Von letzteren kommt die Hälfte „en prison“ (in Gefangenschaft), d. h. sie wird auf ein eigenes Feld geschoben und beim nächsten Spiel neuerdings eingesetzt.

Der Croupier erhält jeder Spieler, der auf die „Null“ gesetzt hat, diese Hälfte zurück. Wenn diese fällt, den für alle „en prison“-Chancen (siehe Absatz: „Règles“) vorgesehene fünfunddreißigfachen Gewinn.

## 4. GEWINNE.

Der Bank zahlt:

„plein“ (Satz auf eine Nummer) . . . . .	35fach
„cheval“ (Satz auf zwei Nebennummern) . . . . .	17fach
„quartiersale“ (Satz auf drei Nebennummern in einer Reihe) . . . . .	11fach
„tiersale“ (Satz auf vier ein Quadrat ergebende Nummern) . . . . .	8fach
„quintarsale zu 6“ (zwei untereinander liegende Dreierreihen) . . . . .	5fach
„sextarsale“ (Satz auf 1—12, 13—24, 25—36) . . . . .	2fach

verfälschte eines Spieltisches im Semmering-Casino an. Geworfen werden folgende Nummern: 1 6 17 11 7 27 9 31 14 9 35 11 8 15 30 29 33 17 31 15 21 25 27 33 24 2 13 25 12 8 27 0 22 26 12 9 11 11 6 9 34 22 15. Insgesamt sind es 45 Nummern. Von diesen

en:  
1 — 0,  
— Ungerade,  
20 — Gerade,  
15 — Gerade,  
18 — Rouge,  
26 — Noir.

Der Einfachheit halber soll sich jeder Spieler Tabellen über Nummern, Farbensfolgen usw. anlegen. Nach dieser Tabelle erforscht der Spieler, ehe er zu spielen beginnt, die Tagestendenz der Bank. Im obigen war sie: „Ungerade“ und „Noir“. Wer sich die Mühe nimmt, an der einen offiziellen Spielbankzeitung die an einem beliebigen Tag aufgerufen Nummern zu verfolgen, wird leicht feststellen können, daß fast immer für alle einfachen Chancen eine Tagestendenz gibt. Und Wert dieser Erkenntnis? Spiele nicht gegen die Chance des betreffenden Tages, sondern mit ihr. Spiele aber nicht willkürlich, sondern dem System...

## System „Semmering 13“.

FÜR WAGEMUTIGE SPIELER.

Der Spieler, der nach dem System „Semmering 13“ zu spielen geht, darf nicht ohne Vorbereitungen mit dem Spiel beginnen. In erster Linie muß er die Tagestendenz jenes Tisches zu ergründen suchen, an dem er spielen will.

Die Tagestendenz ergründet man, indem man 25 oder mehr Spiele spielen läßt, ohne einen Einsatz zu machen: Der Spieler legt eine Kasse an, in der die erscheinenden Nummern der Reihe nach — aber in zwei Kolonnen nach der Farbe gesondert — eingetragen werden. Beispielsweise:

Rouge	Noir
8	17
5	35
1	22
12	11
	8
	20
	31
16	20
23	22
	35
	24
	6
30	22
	28
	26
36	28
	29

Wurde auf 100 Schilling (mit zwei 50 Schilling Nummern untereinander) . . . . .	2fach
Wurde auf 50 Schilling (mit einer 50 Schilling Nummer) . . . . .	1fach
Wurde auf 25 Schilling (mit zwei 12 1/2 Schilling Nummern) . . . . .	1/2fach
Wurde auf 12 1/2 Schilling (mit einer 12 1/2 Schilling Nummer) . . . . .	1/2fach

## Wahrscheinlichkeit — die Grundlage eines jeden Systems.

Ein das System „Semmering 13“ nur für die einfachen Chancen in Rechnung hat, sollen hier nur diese mathematisch errechnet werden.

Beim Spiel auf einfache Chancen hat der Spieler 14 Gewinnstmöglichkeiten, die Bank hingegen 19 (je nechteln unter die verschiedenen einfachen Chancen fallende Nummern und die „Null“). Die Null kann aber nicht in 3 Fällen herauskommen. Nach diesen einfachen Ziffern kann man berechnen den Wert einer Chance, was sehr wichtig ist, da man sonst den Wert einer Chance auf Gewinn oder Verlust schließen kann.

Der Wert einer Chance wird gewonnen, wenn man den in Aussicht stehenden Gewinn mit der Wahrscheinlichkeit eines Nummerfalles multipliziert. Setzt man beispielsweise 100 Schilling auf Rouge, so ist

die Gewinnstmöglichkeit von  $\frac{13}{37}$  gegeben. Da nun die Bank im Falle eines Gewinnens für 100 Schilling wieder 100 Schilling auszahlt, beträgt

der Wert dieser Chance  $100 \times \frac{13}{37} = 48,65$  Schilling für den Spieler. Die Bank ist etwas günstiger daran. Der Wert ihrer Chance beträgt:  $100 \times$

$\frac{19}{37} = 50$  Schilling. Die Differenz zugunsten der Bank beträgt also  $100 - 48,65 = 51,35$  Schilling.

So viel über die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes.

Wirklich gewinnen kann ein Spieler nur dann, wenn er auch die Gewinnstmöglichkeiten der Serien in Rücksicht zieht. Eine Serie ist das Nacheinandererscheinen einer Chance. Beispielsweise wenn man Rouge spielt 12 Rouge nacheinander. Bleiben wir nun beim Spiel auf Rouge. Unter den vor kommenden unendlich vielen Fällen wird — theoretisch betrachtet — die Hälfte mal Rouge erscheinen. Ehe das Spiel überhaupt beginnt, haben die Chancen 1:1, da ja niemand weiß, welche Farbe fallen wird. Ist nun beim ersten Wurf Rouge, ist beim zweiten Wurf die Wahrscheinlichkeit, daß wieder Rouge fällt nach dem oben Gesagten 2:1 gegen das Nichterscheinen von Rouge. Es ist dies die Wahrscheinlichkeit einer Serie von 2 Rouge. Bei einer Serie von 3 Rouge beträgt die Wahrscheinlichkeit 1:1, bei 4:16:1, bei 5:32:1 und so fort.

Nehmen wir nun ganz willkürlich 1.000.000 Würfe an. Von diesen werden, nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit, 500.000 Rouge und 500.000 Noir sein. Eine Serie von 2 Rouge wird 250.000 mal erscheinen; eine Serie von 3 Rouge 125.000 mal; eine solche von 4 — 25.000 mal; eine solche von 10 Rouge — 976 mal.

Würde man sich daher nur auf die Wahrscheinlichkeit verlassen, würde man nur dann gewinnen, wenn man — theoretisch betrachtet — endlich lang und mit unbegrenzten Mitteln spielen würde. Das ist natürlich ausgeschlossen. Es gilt daher, die Chancen des Spielers mittels eines Systemes — das auf der strengen Wahrscheinlichkeit basiert — zu verbessern, um ihm zum Gewinn zu verhelfen.

### VORARBEITEN ZUM SYSTEM.

Ganz ohne Vorbereitung soll der Spieler niemals an den Roulette-  
ch heran treten. Die Maschine ist vollkommen gefühllos — aber dennoch  
sel sie von einem uns unbekannten Faktor regiert und beeinflusst —  
um rechnerisch erfaßten Zufall. Nehmen wir — als Beispiel — eine

# Le jeu.

## 1. LA ROULETTE.

La roulette est formée par une cuvette, au fond de laquelle se meut un cylindre mobile monté sur pivot. La périphérie du cylindre est divisée en 37 cases égales, numérotées de 0 à 36.

L'ordre des numéros n'est pas arbitraire, mais a été étudié pour équilibrer toutes les chances combinées que ce jeu permet.

Les numéros sont ainsi répartis sur les 37 cases, et sont alternativement Rouges et Noirs, sauf le zéro qui est neutre.

0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

Les parois de la cuvette fixe qui entourent le cylindre sont légèrement inclinées pour permettre à une boule d'os ou d'ivoire de venir se placer dans une des cases du cylindre.

## 2. LE TAPIS.

Le tapis est divisé en trois colonnes de douze chiffres de 1 à 36. Le zéro restant en dehors de toutes combinaisons.

De chaque côté des colonnes sont réservées des places pour les cases simples qui sont: Rouge et Noir — Pair et Impair — Manque 1 à 10) et Passe (de 19 à 36).

Au pied des trois colonnes se trouvent trois cases blanches qui servent à miser pour tous les numéros qui se trouvent dans chacune des colonnes.

Au bas du tapis et de chaque côté sont trois petites cases marquées: 12 P — 12 M — 12 D — sur lesquelles on mise pour la première douzaine, pour la douzaine moyenne et la dernière douzaine.

## 3. PRATIQUE DU JEU.

Le manèment de la roulette est confié au croupier. Ce dernier annonce que le jeu est ouvert par ces mots:

„Messieurs, faites vos jeux!“

Puis il fait tourner le cylindre et lance la bille en sens inverse dans le plateau.

Les joueurs peuvent poser leurs mises sur le tapis jusqu'à ce que le croupier voyant que la bille approche de la fin de sa course, déclare: „Rien ne va plus!“

A partir de ce moment, le tapis doit rester dans l'état où il se trouve. Aucune mise en peut plus être posée, retirée ou changée de place. Puis le croupier annonce à haute voix les catégories et les numéros gagnants.

Exemple:

„Dix-huit — Rouge, Pair et Manque“.

Il ramasse ensuite les mises perdues et fait les paiements conformément au tableau précédent, en plaçant chaque gain près de chaque

Quand le zéro sort, toutes les mises sont perdues, sauf naturellement celles qui se trouvent sur le zéro, et aussi celles qui sont sur les chances simples. Ces dernières sont mises en prison sur une ligne spéciale qu'on a cet effet, et ne sont pas payées au coup suivant, mais rentrent en jeu, sauf celles que la banque vient à gagner de nouveau. C'est là tout le bénéfice de la Banque.

## 4. LES GAINS.

Voici quelles sont les chances et leur rapport:

sur 1 Numéro plein rapporte . . . . .	35 fois la mise
sur 1 Cheval (2 No) rapporte . . . . .	17 fois la mise
sur 1 Transversale (3) rapporte . . . . .	11 fois la mise